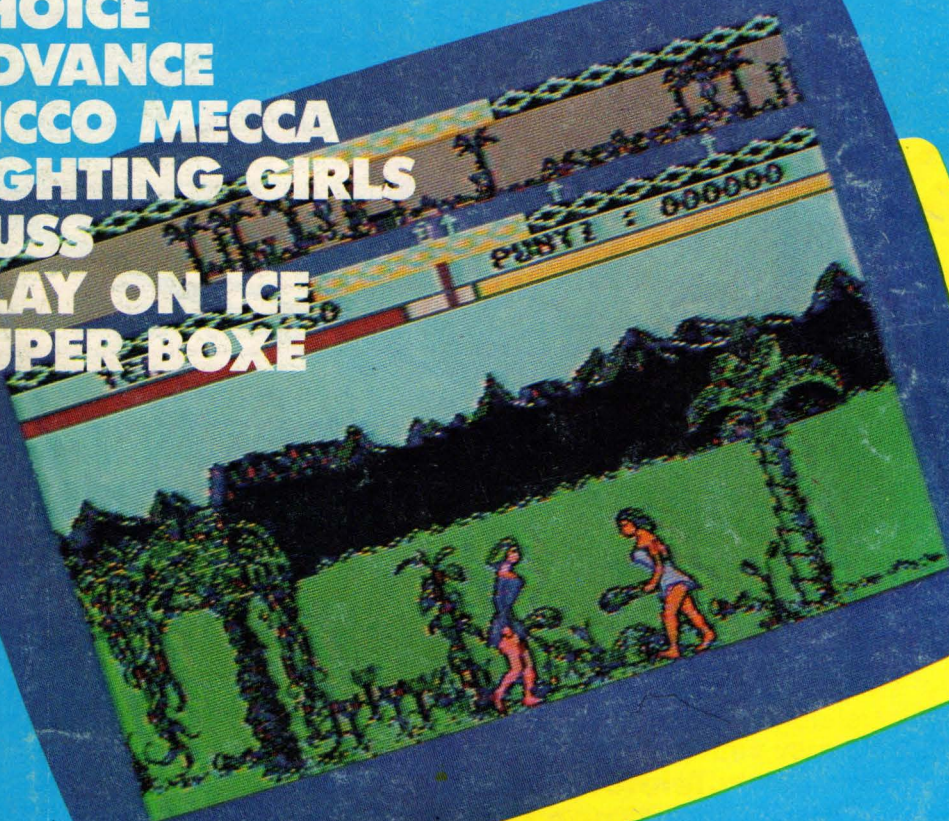
MENSILE - ANNO II - N. 12

7 VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"

I MAGNIFICI SETTE

32 PAGINE A COLORI CHE "GIRANO" SUL **CBM 64** e **128**

- CHOICE
- ADVANCE
- NICCO MECCA
- FIGHTING GIRLS
- GUSS
- PLAY ON ICE
- SUPER BOXE

- ARRIVANO I COMMODORE COMPATIBILI IBM: IL PC 10 E PC 20
- UN MERCENARIO NELLO SPAZIO
- QUANDO LA GUERRA "GIOCA"

I numeri arretrati di I MAGNIFICI SETTE o anche altre copie supplementari che il lettore non trovasse nella sua edicola possono essere richiesti direttamente alla SIPE srl, via Ausonio 26, 20123 Milano allegando un vaglia postale o un assegno di lire 12.000.

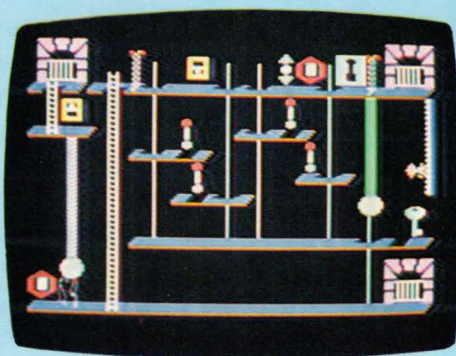
Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Società SIPE srl - via Ausonio 26 - 20123 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano n. 62 del 11-2-85 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - via G. Carcano 32 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

IN QUESTO NUMERO

VOLETE LA GUERRA?

Se avete deciso di voler la guerra ve la daremo! Non stiamo parlando soltanto alla concorrenza, la nostra, rispetto alla quale proponiamo veramente il meglio della produzione mondiale. Ci riferiamo stavolta alla nascita di War games, la prima vera rivista su cassetta interamente dedicata ai guerrafondai, a tutti coloro che preferiscono la strategia, il ragionamento agli "sparaspara". A tutti gli altri proponiamo riviste come Magnifici Sette, il massimo della vita. Oltre ai giochi in questo numero trovate una radiografia dei Commodore Ibm-compatibili, il Pc 10 e il Pc 20, e le spiegazioni e le tecniche per divertirsi a Mercenary e a Quake Minus One, due bellissimi giochi che non dovrebbero mancare nella vostra biblioteca.

CHOICE

Spinto dalla tua irrefrenabile ricerca per l'avventura tu e i tuoi amici vi siete spinti nella miniera "Occhio d'oro" alla ricerca del diamante più prezioso che si conosca. Ma dopo la scoperta un'accidentale frana ti ha isolato dal resto del gruppo e l'unica via di scampo sarà quella di passare attraverso il castello labirinto del famigerato barone Karloff, dove mille trappole mortali o mostri assetati di sangue si celano nel buio. Basteranno il tuo coraggio e la tua astuzia per ritrovare la strada di casa?

JOYSTICK PORTA 1 e 2

FUOCO JOYSTICK PORTA	1-1 giocatore
FUOCO JOYSTICK PORTA	2-2 giocatori

I TUOI PUNTEGGI RECORD

CHOICE

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

ADVANCE

Alla ricerca del piccolo Tommy imprigionato nel mondo quadrimensionale di Tetralog hai appena raggiunto la piana dei mille corridoi e ti trovi di fronte alla cella tuo amico. Ma prima di poterlo liberare dovrai raccogliere le 61 chiavi magiche di Gord, che il perfido guardiano ha sparso ovunque. Nell'avventura non mancheranno emozioni o magie, come i funghi di Troll che ingigantendoti ti permetteranno balzi fantastici. Dovrai fare anche molta attenzione ad evitare la guardia che cercherà di prenderti a tutti i costi.

JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

ADVANCE

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

NICCO MECCA

Il simpatico Nicco ha trovato un modo originale, anche se un po' disonesto di arricchirsi. Infatti una volta introdottosi in uno dei numerosi cimiteri per auto, egli cercherà per mezzo degli ascensori di trovare i pezzi dell'auto che una volta rimessa insieme andrà a vendere come nuova. Tuttavia, come accade spesso nei cimiteri, anche qui Nicco troverà ad ostacolarlo uno o più fantasmi bombaroli che obbligheranno il tuo amico a concludere la sua operazione in un tempo limitato, pena la morte.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

NICCO MECCA

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

FIGHTING GIRLS

Jane, la famosa moglie del mitico Tarzan, si è persa nella intricata jungla dell'Africa Nera e, nel suo girovagare, si è venuta a trovare nel bel mezzo della foresta delle Terribili Amazzoni. Munita di una potente clava come unica difesa, Jane dovrà scontrarsi con le donne guerriere e sconfiggerle in un tempo limite e guadagnare così la via di casa. Aiuta la tua cara amica e ricordati di stare molto attento ad evitare le frecce che ti saranno lanciate da ogni porta.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

FIGHTING GIRLS

....

....

....

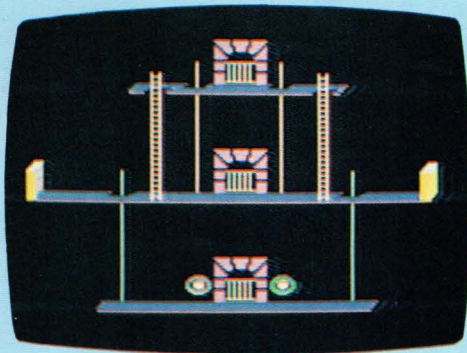
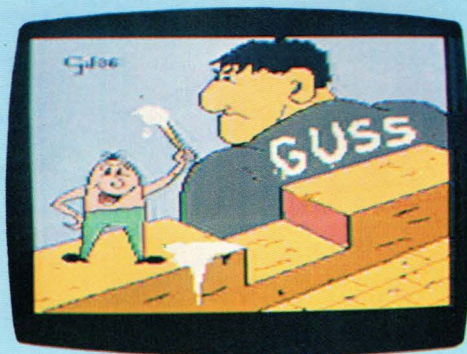
Annotazioni

....

....

....

GUSS

Sul mondo di Quatermaster in fondo al pozzo di Golod si cela il misterioso Guss, lo strumento capace di riportare la pace e la felicità sul tuo pianeta tormentato da mille guerre. Ma per raggiungere il tuo scopo dovrai districarti nel labirinto di stanze, superando le mille difficoltà a protezione del magico amuleto, ovvero i terribili campi elettrici, gli schermi disintegratori, i trabocchetti, le mummie etc. A tuo vantaggio potrai sempre servirti invece dei teletrasportatori, capaci di spostarti nella zona di colore prescelta.

JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO JOY PORTA 1	1 giocatore
FUOCO JOY PORTA 2	2 giocatori

I TUOI PUNTEGGI RECORD

GUSS

....

....

....

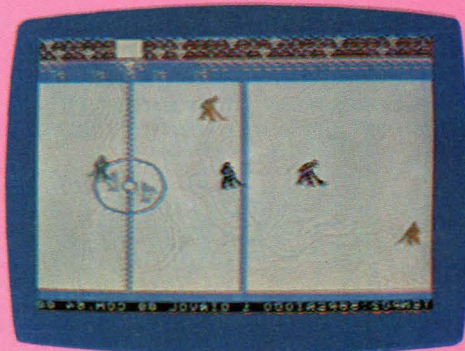
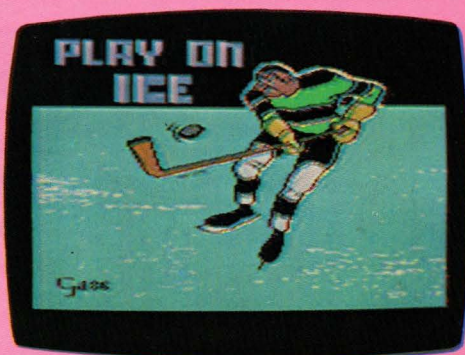
Annotazioni

....

....

....

PLAY ON ICE

In armonia con la stagione invernale eccoti nello splendore delle tre-dimensioni un'appassionante gioco in cui potrai guidare un'agguerrita squadra di hockeisti contro un tuo avversario che potrà essere persino il tuo 64. Sul candido campo ghiacciato dovrai guidare a colpi di bastone il disco fin dentro la porta avversaria. Attento agli scivoloni e usa tutta la tua grinta, poiché l'hockey è uno sport da duri. Potrai selezionare con la joystick il numero dei giocatori, tiri singoli o doppi e il livello di difficoltà.

JOYSTICK PORTA 1

SPAZIO inizio gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

PLAY ON ICE

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

SUPER BOXE

Eccovi amici un fantastico gioco in cui potrete vivere l'emozione e le fatiche di un vero incontro di boxe quasi foste realmente sul ring per disputare la finale del campionato del mondo dei pesi massimi. Potrete scegliere le caratteristiche somatiche e caratteriali dei vostri campioni e lanciarvi in una massacrante sfida all'ultimo guantone contro il vostro avversario, che, in mancanza d'altro, potrà essere il vostro stesso CBM-64 Ricordatevi che prima dell'incontro sarà necessario aver seguito un ottimo allenamento per aver sviluppato la resistenza necessaria a superare la difficile prova.

JOYSTICK PORTA 1

F1 inizio gioco/ricomincia

I TUOI PUNTEGGI RECORD

SUPER BOXE

....

....

....

Annotazioni

....

....

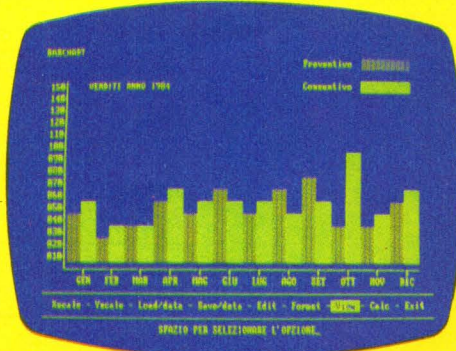
....

Arrivano i Commodore "compatibili": Pc 10 e Pc 20

Nella lotta contro le difficoltà del mercato la Commodore ha anche tentato da qualche mese la battaglia dell'Ms-Dos, il vero standard operativo per tutti i personal professionali. Commodore ha presentato il Pc 10 e il Pc 20 convinta di potercela fare a sostituire nel cuore degli utilizzatori dei vecchi Pet quella famosa macchina che tante soddisfazioni diede ai primi "trafficanti di bit".
Diciamo subito che il tentativo è di quelli difficili anche se i nuovi Pc 10 e Pc 20 offrono un ottimo rapporto prezzo/prestazioni.
Il Pc10, modello base, dispone di due floppy disk incorporati, da 360 KB l'uno, compresi nel prezzo, oltre naturalmente alla unità centrale, la tastiera ed il monitor monocromatico.
Il Pc20, modello superiore, offre una grande capacità di memoria di massa, con il suo Hard Disk da 10 Mb e il floppy disk da 360 KB.
Il cuore dei Pc Commodore è il microprocessore Intel 8088 a 16 bit, per offrire vere

prestazioni da mini, mentre la memoria Ram è di 256 KB, espandibile fino a 640 KB; inoltre il "Controller" dei disk drive permette di collegare fino a 4 drive al sistema.
Il sistema operativo dei Commodore Pc 10 e Pc 20 è lo standard Ms/Dos 2.11 della Microsoft che permette l'utilizzo di una vasta gamma di programmi disponibili sul mercato, pronti a soddisfare tutte le esisgenze; come ad esempio:
GESTIONE AZIENDALE, RAPPRESENTAZIONI GRAFICHE, ELABORAZIONE TESTI, PROIEZIONI E CALCOLI TABELLARI

Oppure l'utilizzo di procedure per settori specifici come:
ARTIGIANATO
COMMERCIO
INDUSTRIA
SERVIZI
EDILIZIA
MEDICINA
AMMINISTRAZIONE
SCIENZA E TECNICA

Quattro segreti per una sola compatibilità

Grafica a barre, applicazioni di business graphics. La grafica in alta risoluzione del Pc 10 e Pc 20 garantisce dettaglio e chiarezza, eccezionali.

Database, il programma per la gestione degli archivi che consente di richiamare, mamipolare, archiviare, qualsiasi tipo di informazioni.

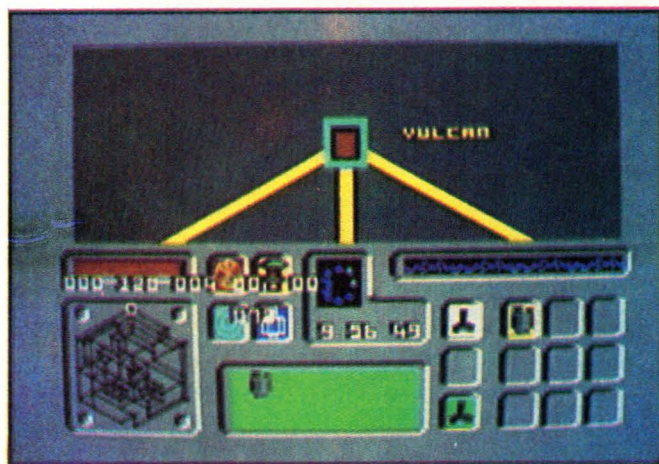
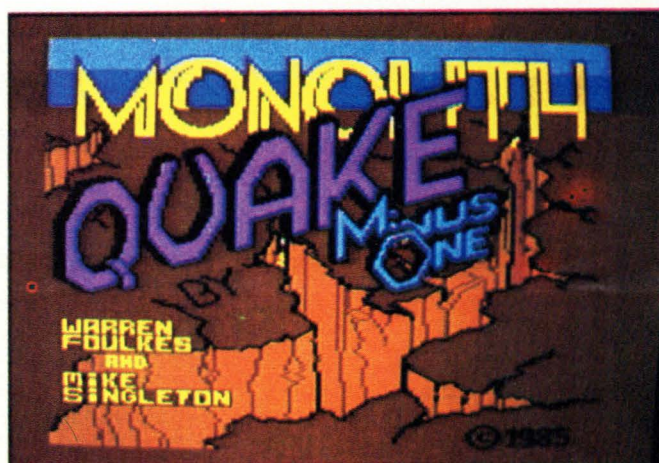
Wordprocessing (elaborazione elettronica dei testi) su Pc 10 e Pc 20: un investimento intelligente per segretarie, giornalisti, autori, professionisti.

Spreadsheet, il foglio elettronico, per la pianificazione finanziaria, proiezioni, analisi di budget con il Pc 10 e Pc 20.

CARATTERISTICHE TECNICHE

		PC 10	PC 20
UNITÀ CENTRALE:	— Microprocessore a 16 bit	8088	8088
	— Processore numerico	8087 opzionale	8087 opzionale
	— Campo indirizzi fino a	1 MB	1 MB
	— Frequenza di clock	4,77 MHz	4,77 MHz
MEMORIA:	— RAM	256 KB	256 KB
	— RAM espansione interna	512/640 KB	512/640 KB
	— ROM	8 KB (BIOS)	8 KB (BIOS)
INTERFACCE:	— Parallela (centronics)	Di serie	Di serie
	— Seriale (RS 232)	Di serie	Di serie
	— Interfaccia tastiera	Di serie	Di serie
	— Scheda video monocromatico 80 caratteri/25 righe Matrice 9 x 14	Di serie	Di serie
ESPANSIONI:	— Slot per schede (IBM compatibili), di cui 2 per schede video e disco rigido.	5	5
FLOPPY DISK DRIVE:	— 51/4 - 360 KB - Interfaccia FD alta velocità, max 4 drive.	2	1
HARD DISK 10 MB:	— (PC 20), max 2 drive, velocità di trasferimento 500 KB/sec.	—	1
TASTIERA:	— Alfanumerica, 85 tasti, tastierino numerico, 10 tasti funzione, versione italiana, tedesca, inglese, francese, ecc.	Di serie	Di serie
MONITOR:	— Monocromatico a fosfori verdi da 12 IN, P 39, larghezza di banda 20 MHz.	Di serie	Di serie
SCHEDA DI ESPANSIONE VIDEO:	Compatibile con scheda video monocromatico IBM, matrice 8 x 14 e con scheda colore grafica IBM: 40 x 25 caratteri/riga e 80 x 25 caratteri/riga - 16 colori.	Opzionale	Opzionale
GRAFICA:	— 160 x 100 punti 16 colori		
	— 320 x 200 punti 4 colori		
	— 640 x 200 monocromatica		
ESPANSIONI:	— 160 x 200 punti 16 colori		
	— 320 x 200 punti 16 colori		
	— 640 x 352 punti monocromatica		
SISTEMA OPERATIVO:		DOS 2.11	DOS 2.11
BIOS:		Routine di input/output 8 KB ROM, gestione interrupt e caricamento dischetti	
DOS:		Viene caricato automaticamente dal dischetto. Gestione dei file, interprete di stringa e di comandi. Versioni differenti a seconda della tastiera.	
BASIC:		GW Basic. Viene caricato dal dischetto. Compatibile con IBM Basic A. Comandi supplementari di programma.	

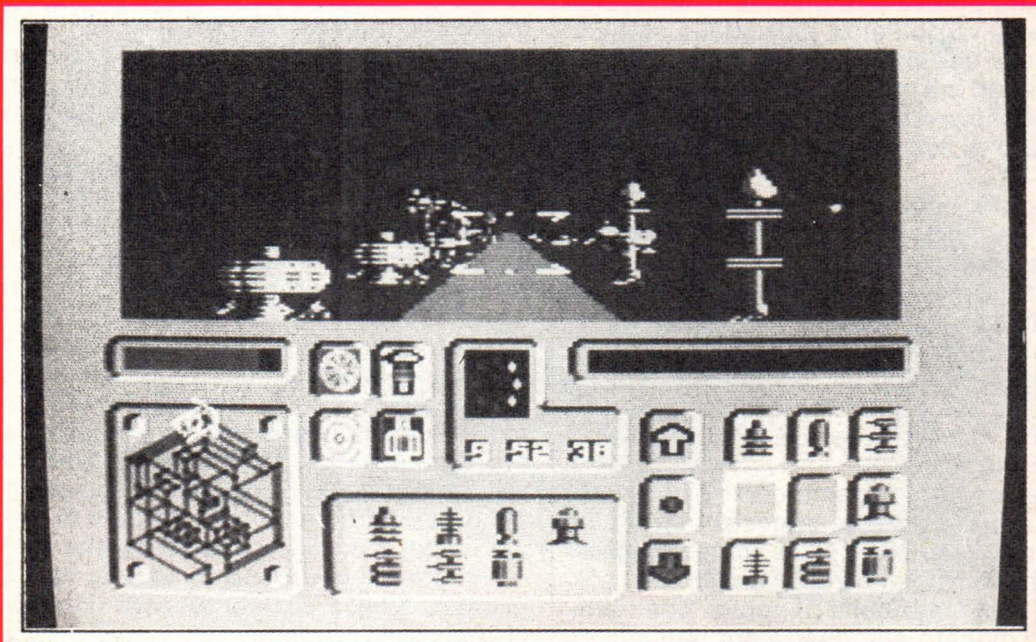
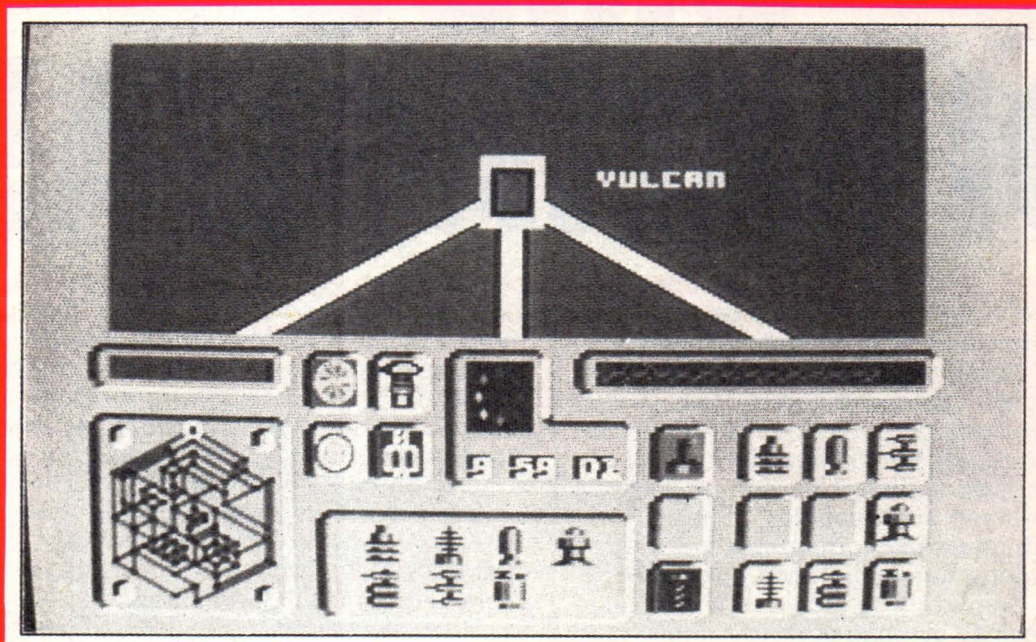
INGOMBRO: 494 x 390 x 145 mm./PESO (PC 10): 11 kg.

QUAKE MINUS ONE

Aspettavamo da tempo *Quake minus one,* ma ne valeva la pena. Mike Singleton (già autore di *Lords of midnight)* non ha davvero risparmiato alcuno sforzo per questo che è il suo primo vero gioco da bar dopo *Deep space.* Prima però di abbandonarci all'entusiasmo, rendiamo omaggio a Warren Foulkes, fido assistente di Mike nonchè coautore di *Quake minus one,* che ha cominciato a lavorare con Singleton più di un anno fa col gioco "postale" *Starnet.* E ora, basta con i programmatori e passiamo al gioco vero e proprio.

Il gioco si svolge in una centrale atomica subacquea posta sul fondo dell'Atlantico. Un'organizzazione terroristica futuribile chiamata Fronte di liberazione dei robot (non è poi una causa malvagia!) sta per sabotare il complesso Titan. La sola speranza dell'umanità sta in un gruppo di scienziati che riesce a rimettersi in contatto con Hermes, uno dei cinque computer che controllano Titan.

A questo punto, tocca al giocatore servirsi di Hermes per far fuori gli altri computer - che si chiamano Zeus, Poseidon, Vulcan e Ares. È una corsa contro il tempo, poiché Titan sfrutta l'energia del nucleo terrestre, e se non si ripristina la stabilità il nucleo esploderà causando dei maremor-

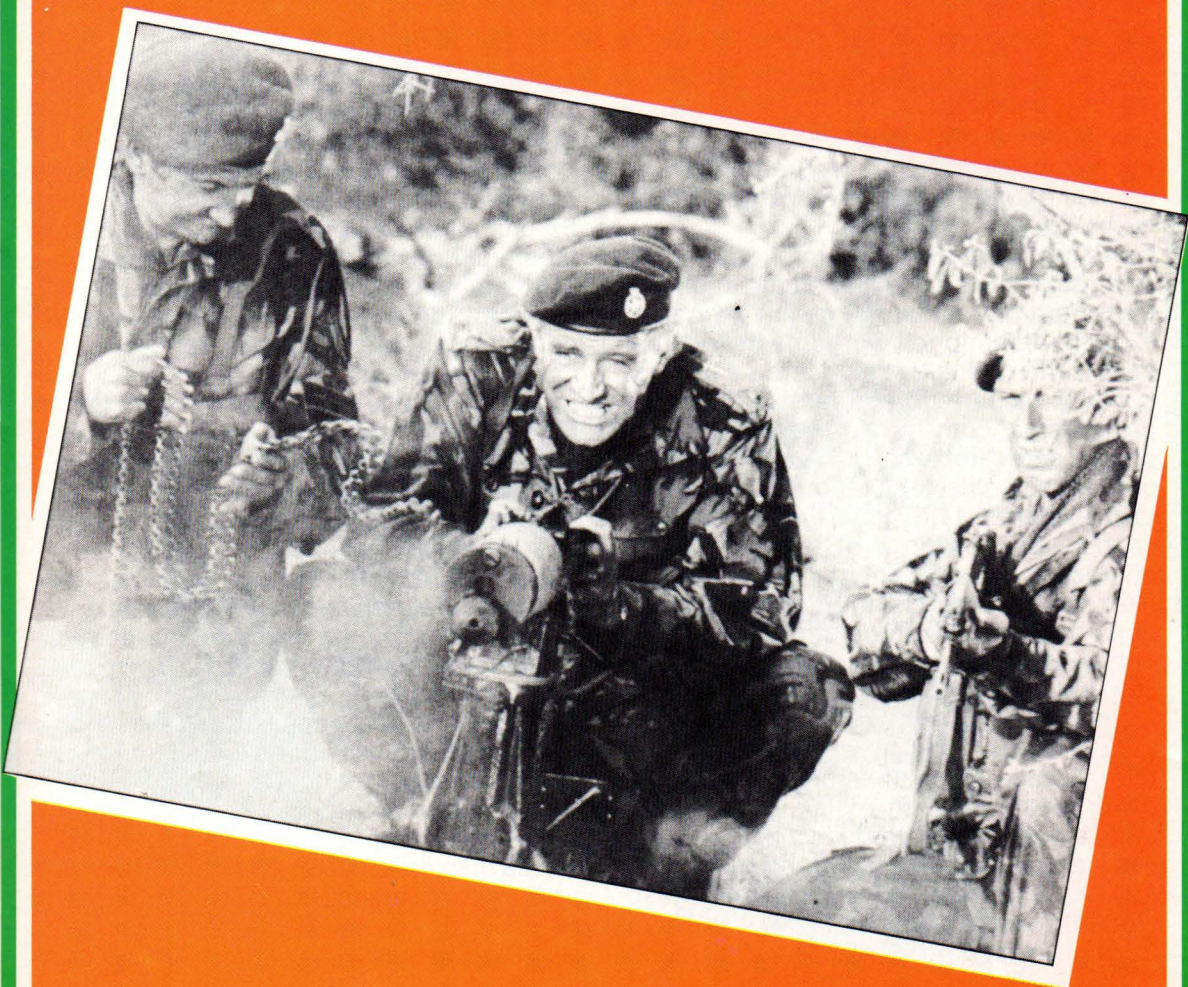
ti che si abbatteranno sull'Europa e sul Nordamerica.
Mettere fuori uso gli altri computer non è cosa da poco: ciscuno di essi è protetto non solo da vari sistemi difensivi, ma anche dai droidi ribelli. L'Hermes dispone di un sacco di armi selezionabili tramite icone: tra di esse ci sono mine, siluri, razzi, disintegratori ionici, cannoni lancia palle di fuoco, schermi a plasma e respingenti nonché normali laser.
Lo schermo si divide in due parti. In quella superiore si assiste all'azione in corso: il computer scrolla da sinistra a destra e anche in pseudo 3D quando si avanza. In questa parte di schermo c'è anche la mappa a forma di stella del complesso, che riporta le posizioni degli altri computer.
La metà inferiore dello schermo mostra i controlli, le icone delle armi, i rapporti sui danni, le potenzialità offensive, il livello del carburante e dell'energia e una mappa 3D del complesso con sovraimpresse delle frecce indicatrici di direzione.
Si tratta di un gioco molto complesso e ricco, in cui ogni icona e oggetto sullo schermo ha una precisa funzione, e tutto ciò che appare sul quadro di comando va osservato e usato. Non ci sono fronzoli inutili, e a onor del vero bisogna dire che la quantità di funzioni non incide sulla scorrevolezza del gioco. Chi ama imparare "sul campo" scoprirà che *Quake minus one* consente di impugnare il joystick, cominciare a giocare e scoprire da soli come si fa. È questo il modo migliore di avvicinarsi al gioco: ricorrere al manuale solo quando ci si imbatte in qualcosa di inedito o di incomprensibile.
Prodotto dalla Beyond e distribuito col nuovo marchio Monolith, *Quake minus one* diventerà certo un concorrente temibile per giochi di successo come *Superman o Nexus.*

VULCAN

GRIDO DI BATTAGLIA!

Ho pochi dubbi che il piano originale dell'inganno dei troiani da parte dei greci non fosse pianificato dai generali greci sulla spiaggia a qualche miglio di Troia. Ci vuole poca immaginazione per raffigurarsi un gruppo di quei soldati risoluti e frustrati stare in circolo a disegnare con un bastone il loro piano sulla sabbia.
Probabilmente la notte prima di Waterloo Napoleone rimase in tenda con i suoi generali a scrutare le mappe e a speculare su che cosa avrebbe portato il nuovo giorno. Durante la Battaglia d'Inghilterra lord Dowding poteva dire quando il nemico si ammassava dall'altra parte della Manica in seguito dell'invenzione più impressionante: il radar; ma non poteva fare tutte le domande che avrebbe voluto, perché non aveva modo di aver risposta a tutti i suoi "E se...?".
I computer hanno cambiato tutto questo. La loro abilità di fare complessi calcoli ad alta velocità permette a un comandante di provare prima le mosse che intende fare in simulazione, passando da un'opzione all'altra senza impegnare un solo uomo in battaglia. Quando gli si presenta da sola l'opportunità più fattibile, può giudicarla a ragion veduta. E questo è wargame al suo livello più alto.
La pratica del wargame come hobby esiste da quando esiste la necessità di pianificare la guerra. Gli scavi archeologici romani hanno mostrato che i giochi con i soldatini non sono nulla di nuovo. I bambini hanno giocato alla guerra per migliaia di anni. Il computer si è limitato ad aggiungere a questo hobby ulteriori dimensioni. Permette al giocatore di padroneggiare un gioco molto più complesso di quanto fosse possibile prima.

Il wargame non è solo un hobby per chi usa l'home computer. Gli strateghi di oggi fanno affidamento su simulazioni e microcomputers per controllare le loro teorie in ambiente sicuro. Consideriamo i pianificatori del Pentagono o del Ministero della Difesa: ora sono in grado di combattere guerre, grandi e piccole, convenzionali o nucleari, con o senza armi chimiche o batteriologiche, in ogni parte del mondo, restando alla scrivania dei loro uffici. Sono sicura che uno dei fattori che hanno contribuito di più negli ultimi quarant'anni alla (relativa) pace è stato che ambedue le super-potenze sono in grado di combattersi l'un l'altra ogni giorno della settimana sui loro sofisticati computer e, dopo averlo fatto, siano arrivate alla conclusione che nessuna delle due parti avrebbe vinto.
Su questa scala il wargame ha applicazione illimitate, ma anche in campi più ristretti viene usato in tanti casi della vita di ogni giorno. Il moderno simulatore di volo è uno sviluppo del vecchio tipo di wargame. Alcuni simulatori militari di volo sono effettivi wargame che estendono la simulazione a situazioni conflittuali. Il pilota è messo in grado non solo di pilotare l'aereo, ma anche di prendere decisioni che riguardano l'attacco, le contromisure elettroniche e le azioni evasive. È collocato in una guerra simulata dai computer di bordo e creata per lui dai controllori a terra. Le sue azioni vengono registrate e in seguito le può rivedere a terra per identificare gli errori commessi. L'aviazione non è l'unica ad usare i computer per il wargame: anche le altri armi li usano per funzioni similari.
A un certo momento l'uso di una lavagna ha rimpiazzato il bastone nella sabbia, e da quel momento l'hobby è diventato dav-

vero attivo. I moderni wargame per computer sono predominantemente adulti, ma l'aggiunta di un tocco di luna-park sta cambiando tutto questo: molti giovani vengono a contatto con il soggetto perché questo è diventato visivo in un modo che possono capire e divertircisi come a un gioco, non ad una "scienza".
Per spiegare come questo cambiamento è avvenuto ho scelto quattro programmi nuovissimi. Questi programmi illustrano in modo diverso i principi del wargame come sono stati applicati dalle case di software ed anche la loro comprensione del wargame. Tre di questi quattro usano il wargame per quello che è, mentre il quarto ha usato il temine nel contesto di un gioco da lana park che ha come soggetto la guerra. Cominciamo da quest'ultimo. Sarà il più breve.
Si chiama *Operation Swordfish.* Come comandante di un sottomarino tedesco controllate la vista periscopica, il lancio di siluri e, quando siete in superficie, una mitragliera. Il periodo è il 1942 e gli Alleati hanno pianificato "un'invasione su una co-

sta del Mediterraneo". La flotta d'invasione e i convogli di rifornimento sono il vostro obbiettivo e tutti sono protetti dai biplani aerosiluranti Fairey Swordfish. La vostra missione è d'impedire a queste navi di raggiungere la loro destinazione, resa difficoltosa dal fatto che potete navigare solo a quota periscopica, perché il vostro U-boot è stato danneggiato da uno scontro precedente. Lo scenario è semplice: le navi vi passano davanti e voi potete lanciare loro dei siluri o sparar loro con la mitragliera, a seconda che siate sommersi o in superficie. Comunque, più successi conseguite e più difficile diventa la missione. Ogni tanto uno stormo di Swordfish viene mandato a localizzarvi e ad affondarvi con i loro siluri: in questo caso dovete emergere e sparar loro con la mitragliera, se no alla fine avranno la meglio. Questo programma è prodotto dalla British Software e sulla sua scatola c'è scritto: "per la prima volta un team dei migliori programmatori inglesi si è unito per darvi il Wargame definitivo".

Nel significato di "wargame" che ho già descritto e che è stato perpetuato dagli altri tre programmi questo non è un wargame. Nella mia opinione i wargame devono essere frutto di una buona ricerca e basarsi sui fatti. La parte fondamentale di questo programma, come dice lo stesso titolo, è che un aereo imbarcato continui ad attaccare un sottomarino con buone possibilità di successo. Il "Mucchio di cavi", com'era conosciuto con affetto lo Swordfish, veniva impiegato per attacchi su navi di superficie e non per spettacolari cacce subacquee, comunque certo non nel modo come viene presentato in questo programma. Anche la sua partecipazione nel Mediterraneo, anche se eroica, non è certo quella presentata in *Operation Swordfish* .

In realtà non è possibile prendere questo gioco sul serio, perché è un gioco da lunapark, e neanche tanto male, nel suo genere. Una specie d'invasione dallo spazio con le navi! Anche se non può essere inteso come un vero wargame, se siete in cerca di un gioco ben fatto basato su fatti poco definiti e che richiede un po' d'abilità con il joystick e il pulsante di fuoco, questo è molto buono.

Gli altri tre programmi sono veri wargame e ciascuno di loro è stato scritto con il concetto vero in mente. Questo non vuol dire che non siano adatti per quelli a cui il wargame non piace, ed è uno dei benefici del computer. Quello che a molta gente qualche anno fa poteva sembrare noioso e supercomplicato oggi è più facile anche per quelli a cui non piacevano le complessità dei giochi vecchio stile. Questi tre giochi manovrano fanterie che si spostano al suolo: una è basata sui fatti, un'altra sulla fantasia e la terza dà uno sguardo al futuro. *The Bulge-Battle for Antwerp, della Lothlorien,*è una fedele rappresentazione dell'ultima grande battaglia della Seconda Guerra Mondiale. Mi sono abituata ad aspettarmi programmi di alta qualità dalla Lothlorien e questo non fa eccezione. La documentazione che accompagna il programma dà un succinto ed accurato riassunto degli eventi che portarono all'ultimo serio tentativo di Hitler di fermare l'avanzata degli Alleati. Nel dicembre 1944 attaccò sul punto di sutura tra esercito inglese e quello americano sulle Andenne nel tentativo di dividerli e di avanzare su Antwerp.

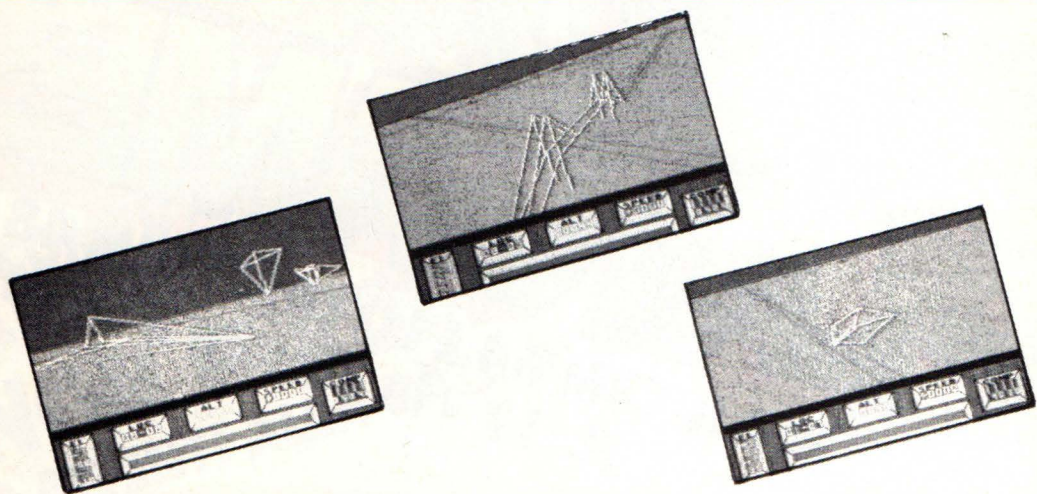
Fu una mossa ben fatta ed è un soggetto ideale per un wargame: fu influenzata pesantemente dalle decisioni tattiche dei comandanti delle varie unità. Anche il tempo ebbe una parte cruciale, togliendo all'aviazione alleata la sua superiorità. Determinanti obbiettivi, come per esempio i rifornimenti di carburante, dovevano essere acquisiti entro uno specifico lasso di tempo, così il gioco ha già i suoi elementi che devono essere completati per garantire ogni possibilità di successo.

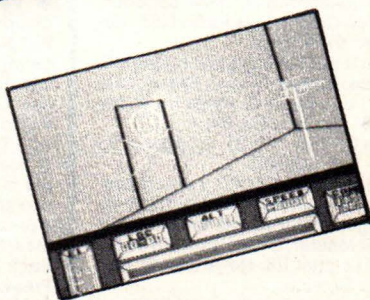
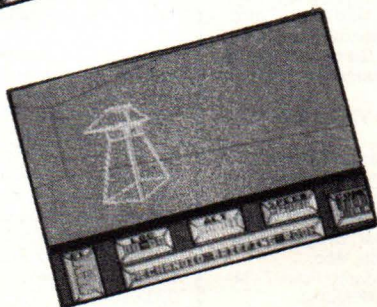
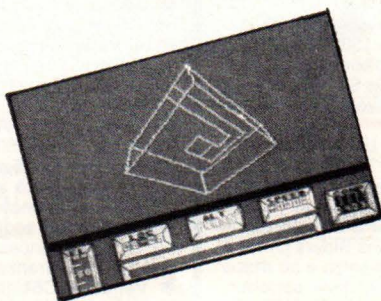
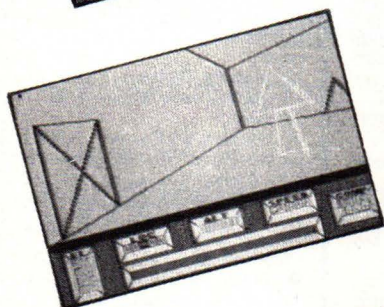
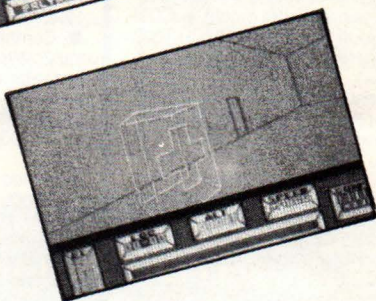
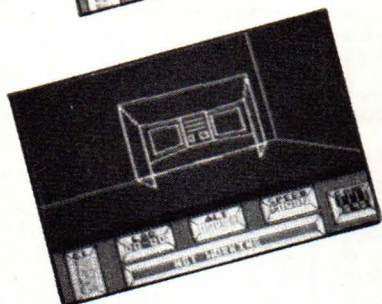
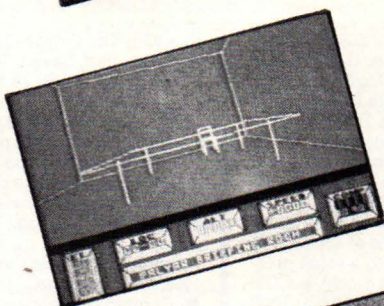
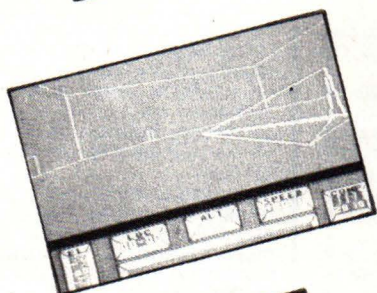
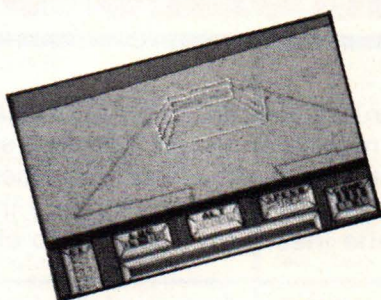
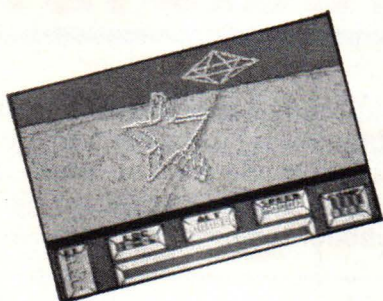
Sappiamo tutti che l'esercito tedesco fu infine ricacciato alle posizioni di partenza il 29 gennaio 1945. La grande cosa di questo programma è che per quelli di voi che sono avventurosi c'è la possibilità di cambiare la storia. È concepibile che, con il Comando tedesco voi possiate prendere Antwerp e assiscurare il successo all'obbiettivo di Hitler.

Tutti e tre questi giochi funzionano nella stessa maniera. Sullo schermo c'è una mappa con su rappresentati i simboli delle varie unità. Di conserva con la keyboard o con il joystick si muove un cursore. Piazzando il cursore su un'unità ottenete le informazioni su questa assieme ai suoi ordini di movimento. In *The Bulge* c'è anche una costante informazione dello spionaggio, che appare sullo schermo in stile telescrivente (anche nel suono); siete continuamen-

te avvisati di controllare i cambiamenti di tempo ed altri eventi importanti. Siete anche in grado di controllare i vostri attacchi, perché le unità che comandate vi mandano rapporti regolari.
Come in tutti in questi giochi, dovete tenere bene a mente la composizione delle unità sotto il vostro comando. È inutile mandare la fanteria senza appoggi contro i mezzi corazzati, e dovete anche mantenere una certa unità di fronte, perché se spostate alcune unità e non altre, create per il nemico la situazione ideale per attaccarvi di fianco.
Bisogna congraturarsi con la Lothlorien per questo bel programma che vale ogni soldo speso. Sono solo un po' preoccupata che la Lothlorien venga "catturata" da questo tipo di gioco e non abbia la forza di staccarsene. Il loro livello è alto, ma *The Bulge* è molto simile ad altri loro giochi precedenti, in particolare a *Paras* e a *Special Operations:* solo il fatto che abbiano usato una situazione reale rende questo programma abbastanza diverso da essere interessante. Mi piacerebbe che la prossima volta facessero qualche cosa di davvero nuovo.
Operation Whirlwind della Ariolasoft è un gioco di fantasia ambientato in una situazione di guerra che potrebbe aver luogo in qualunque parte del mondo. Avete un display con una mappa scorrevole che è comune a tutti i wargame e il terreno è chiaramente segnato con simboli che stanno a indicare vari ostacoli ed altri particolari relativi alla zona che volete conquistare. La vostra missione è avanzare nel territorio nemico, attaccare le pattuglie nemiche per poi irrompere nelle linee nemiche e forzare a una ritirata generale.
Nel suo svolgimento il gioco è simile a *The Bulge,* ma il movimento del cursore è molto lento. Il risultato di questa semplice carenza è che al giocatore medio le cose non sembrano accadere abbastanza alla svelta. Il che è un peccato, perché mi sembra che se un programma tanto sofisticato non può essere un po' più accellerato, deve avere qualcosa che non va. Tutti gli altri giochi che ho recensito erano veloci ed avevano una risposta rapida ai comandi. *Operation Whirlwind* è stato messo insieme con abilità e il suo libro d'istruzioni è breve e facile a capirsi. Comunque non è più di un programma medio e raffrontato a *The Bulge* non vale il suo prezzo.
Una volta ancora siete al comando di un battaglione di fanteria: il vostro lavoro è di irrompere oltre le linee nemiche, spazzare via ogni resistenza che possiate incontrare e assicurarvi la città che si trova alla fine della mappa. Vi si oppone il computer che ha ai suoi comandi una forza mista di fanteria e mezzi corazzati tutti tesi a fermarvi. Man mano che avanzate siete ritardati da campi minati ed artiglieria a lungo raggio. Il vostro problema (ancora una volta) è che per portare a termine la vostra missione avete un limite di tempo. Le istruzioni vi dicono che "se conquistate puntualmente la città e la tenete, malgrado i contrattacchi, la vostra vittoria potrebbe portare alla fine della guerra. Se fallite, tutto il fronte potrebbe andare a pezzi."
Il programma prende tre minuti e mezzo per caricare la cassetta e poi vi vengono offerti i soliti quattro livelli di difficoltà. La mappa scorrevole è molto piccola, occupando solo la metà dello spazio disponibile. Ci sono varie fasi: dopo la Fase di Comando, che mette in moto il gioco, viene

la Fase di Movimento seguita da Combattimento. Poi c'è una Fase Ordine d'Assalto, seguita da un'effettiva Fase d'Assalto. È ovvio che questo programma è stato fatto con una certa cura, ma è fatto più per entusiasti che per altri.
In realtà il gioco è buono, ma non è certo una pietra miliare nel campo dei wargame. Invece il quarto gioco durerà e sarà considerato uno dei migliori nel campo del software inglese. Prodotto dalla PSS di Coventry, *Theatre Europe* è stato creato dall'esperto di Wargame Alan Steel, che ha preso fatti e figure da fonti ufficiali per creare un realistico campo di battaglia in cui le forze della NATO e del Patto di Varsavia si fronteggiano per la supremazia in Europa. Il programma si carica solo in 2'40". La musica d'apertura è meravigliosa: l'arrangiamento di "Give Peace a Chance" di John Lennon e Paul MaCartney è così buono che l'ho già ascoltato un sacco di volte...Bisogna fare le congraturazioni a chiunque abbia negoziato l'affare tra la Pss e la Northern Songs.
Credo che ormai vi siate resi conto che ho lasciato il meglio per ultimo; ma forse si potrebbe dire che questo è il peggio, perché tratta l'impensabile soggetto di una guerra nucleare globale. La mia prima reazione a un "gioco" che abbia a che fare con questo soggetto non è stata delle migliori. Ero, come molti altri, disturbata dall'idea di un software venduto per far quattrini su qualcosa che in realtà sarebbe tanto incivile e disumana da sanzionare poco meno dello sterminio totale.
Theatre Europe oltre che essere un buon wargame è una potente lezione. Ho giocato (se questa può essere la parola) con questo gioco più che con qualunque altro per la sua salutare lezione che mostra quanto siamo vicini alla catastrofe. Come studiosa di soggetti militari credo sia facile per la NATO nuclearizzarsi nel prossimo conflitto prima del Patto di Varsavia. *Theatre Europe* a questo riguardo è molto più gentile di quanto non sarei io rispetto a una realtà possibile, perché nel gioco ci vuole tutta una serie di provocazioni prima che la NATO decida l'opzione nucleare. Forse il programmatore ha aggiustato le cose per darci un po' più di tempo.
Non cerco neanche di spiegare come si gioca, perché il suo svolgimento è similare a tutti gli altri wargame. Quello che ha di diverso e la cristallina qualità della ricerca e l'abilità di programmazione che rende *Theatre Europe* uno dei migliori del suo genere. Abbastanza incredibilmente offre anche una sezione "luna-park" per quelli a cui il wargame non piace.
L'enfasi su cui poggia questo gioco non è quanto possa essere divertente far saltare per aria il mondo, ma quanto possa essere preferibile la pace. La musica già comincia con questa chiave, ma quando cominci a divertirti e a dire a te stesso: "All'inferno, mandiamogli un paio di missili a testata atomica," le cose diventano troppo reali per essere ancora divertenti. Un telex urgente appare a dirti di fare un certo numero di telefono per avere il "codice di autorizzazione" a lanciare i missili.
Dopo aver composto il numero in teleselezione udite una realistica trasmissione radio in cui un programma musicale viene interrotto da un flash che informa che le relazioni diplomatiche tra Europa e Patto di Varsavia sono state interrotte. Improvvisamente anche questo bollettino viene interrotto dall'evidente suono di un'esplosione nucleare...Tutto diventa silenzioso finché non si sente in lontananza un pianto di bambino. Poi una voce femminile dice: "se è questo che vuoi, il codice d'autorizzazione è...". Questo salutare messaggio forse non vi distoglierà dall'usare il codice e spedire i missili, ma almeno ti lascia un sapore amaro in bocca quando lo fai. Ho paura a pensare che cosa succede alla gente che fa quel numero per sbaglio. Se decidete (e io l'ho fatto per amore di questa recensione) di lanciare i missili, il realismo del programma continua. La mappa scorrevole mostra che i missili sono stati lanciati e viaggiano verso il bersaglio, mentre inizia la rappresaglia dall'altra parte. Un quadro appare a mostrarvi il panorama di una città colpita con su la caratteristica nube a fungo, accompagnata da suoni di sirene e di esplosioni molto realistici. La cosa finale è un confuso telex del controllo che vi dice che tutti gli obbiettivi sono stati colpiti ma che si aspetta un contrattacco entro pochi secondi...E finisce con una sola parola: "Addio".
Roba potente, con testa e spalle che sopravanzano tutti gli altri programmi di wargame che ho mai visto. Questo programma sarà la misura dei futuri standard.

Cristina Barigazzi

MERCENARY

Dopo solo qualche ora giocata con *Mercenary,* sono convinto che questo gioco rivaleggerà con classici come *Elite* e *Summer Games* . La prima avventura di *Mercenary, Fuga da Targ,* fornisce una combinazione unica di simulazione di volo, combattimento e azione avventurosa, usando stupefacenti vetori grafici tridimensionali.
La situazione: La vostra astronave ha fatto un atterraggio di fortuna sul pianeta Targ. Gli abitanti di Targ, i Palyar, sono in conflitto con gli alieni Meccanoidi e il vostro obiettivo è assistere una parte o l'altra (o tutte e due) nella speranza di poter riparare la vostra nave o acquistarne un'altra per andarvene da Targ. Siete equipaggiati con un sistema di protezione completamente mobile, che include 'Benson' il vostro fedelissimo computer che vi fornisce l'unico contatto con il mondo esterno.
L'arena: Il pianeta Targ ha una capitale, completa di una varietà di strade e costruzioni. Siete in grado di muovervi tra e dentro gli edifici e di discendere nel complesso sotterraneo di stanze e passaggi. Gli oggetti possono essere esaminati da tutti gli angoli e mossi a volontà da posto a posto e i veicoli possono essere acquistati, rubati o presi a prestito al fine di muovervi con maggiore facilità sulla superficie di Targ. La città di Targ ha una pianta approssimativamente quadrata e la vostra posizione in essa è mostrata sulla console, insieme alle informazioni di velocità, direzione ed altitudine, e sotto questi indicatori c'è un riquadro per le comunicazioni. Come in ogni avventura il vostro primo compito dovrebbe essere quello di costruirvi una mappa...Anche se come missione smorza un po' gli entusiasmi.
La grafica: I vettori grafici non sono nulla di nuovo, ma è insolito vedere immagini di questa qualità lavorare a questa velocità sul 64, e, credetemi, l'azione è rapida e furiosa.
Però qui non c'è musica, e il suono è ristretto ai tonfi, agli spari e ai sibili. È un po' un peccato, ma suppongo che non ci fosse posto per la grafica e la musica contemporaneamente.
Sembra che Mercenary starà in cima alla mia collezione per molto tempo a venire, e non vedo l'ora di vedere altri giochi della Novagen sotto l'insegna di Mercenary in un prossimo futuro.

IL MERCATO DI HARDWARE

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. I Magnifici Sette ovviamente non risponde delle veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Vendo programmi per CBM-64 solo su nastro tra cui Summer Game II, Lupo Solitario, Bruce Lee, Exploding Fist, Karateka, Karate II, Karate Phanton, Karate (W.A.), Frankie Goes To Holliwood, Frankie Brunos Boxing ecc. Lista in continuo aggiornamento aggiornamento.
Vincenzo Piscitelli - Via S. Luca n. 27, Riardo (CE) - Tel. 0823/981165.

● Vendo console lutellivisido + 7 bellissimi Cartride in blocco al 150.000, le cassette a parte le vendo a metà prezzo di listino, vendo inoltre giochi + CBM 64 (non meno di 8 non più di 20) al 1000 l'uno (telefonare ore 15-19) + spese spedizione.
Gordiani Manuel - V.le S.F. Kennedy n° 7 Ciampino (0043) - Roma - Tel. 6115343.

● Vendo vasta gamma di giochi per CBM-64 a L. 1000 (Pit Stop 1 e 2, Summer Games 1 e 2), possibilmente scambio con Winter Games, Donal Duck, Hunchback II, vendo programma che trasforma il vostro CBM-64 in ZX spectrum 48 Ram. Scrivere o telefonare ore pasti A:
Aldo Grilli - via del Sabotino, 59, Grosseto - Tel. 27763.

● Vendo video Games per il C64 (su disco e cassetta) a lire 1500. Ne possiedo molti tra cui impossibile mission summer games 1/2, Spy Us Spy 1/2, view to a Kill e tanti altri scrivere o telefonare (ore pasti) a:
Attilio Vaccaro - Via U. La Malfa, N. 5 - Rionero in V.le (PZ) - Tel. 0972/722292.

● Vendo Zaxxon - Paperino - Chostbusters - Boxe II° - Hulk - Basket - Bruce Lee - Strip Poker - Raid Over Moskow - BMX Racers - Dragons Riders Of Pern - tutti disponibili su nastro e su disco - Prezzo concordabile - Max serietà.
Gianmarco Collico - Via Fattori, 55 - Torino - Tel. 011/712852.

● Compro e cerco a prezzo ragionevole Bruce Lee, Dragon's Lair, Space Ace, Più Fail I e II, Indiana Jones I e II (ore pasti) per commodore 64.
Maurizio Gioffrè - Via M. Ammiano, 9 - Milano - Tel. 5488460.

● Vendo giochi per CGL a prezzi contenuti. Arrivi continui; alcuni arrivi di dicembre/gennaio. Rambo, the 400 Nies Kung, Fu Master, Skool Daze, Dynamite Dan The Last V8, Neverending Story, Silent Service.
Luca Speranza - Via G. Vicinanzna, 16 - Salerno - Tel. 089/225260

● Cerco per CBM 64: Rambo, Tour De France Beach Head II, Hochey, A vie w to a Kill, The Dallas Quest, Micro League Baseball, Seven Citis of Gald, The Forta Protocol, Beak Street.
Angelo Perniola - Viale Virgilio, 20 - Taranto - Tel. 099/29019.
Vendo oltre 500 giochi per CBM 64 a sole L. 500 cadauno + spese di spedizione e spese di cassetta o disco. Per richiedere la lista giochi inviare L. 550 in francobolli. Per qualsiasi informazione rivolgersi a:
Attanasio Maurizio - viale Pr. Umberto 129/B15 - Messina - Tel. 090/361881.

● Compro i sguenti giochi: Summer Game 2, Winter Game, Dragons Line, Baldazzotto a prezzo ragionevole (non più di lire 20.000).
Alessandro Iadecola - Via Risorgimento 73 - 03031 Aquino. Tel. 0776/22088/ 728033.

● Vendo scambio programmi su disco. Posseggo moltissimi utilities quali: Cosy Script - Maxn, Archivio e molti altri giochi. Simdi Volo, The Dallas Quest, Raid Over Moscow, Imp. Mission.
Carmelo Benigno - Via dello Sbarco, 96 - Marsala (TP) 91023 - Tel. 0923-955549.

● Vendo vari numeri delle riviste: Bit, Hc, Stereoplay, Topolino, Alta Fedeltà, Hi-Fi, Paper Soft, Personal Computer Club, List, Tv Junior, Almanacco, Topolino, ecc. Il tutto come nuovo ed a prezzi stracciatissimi!
FB' 69 software - Via Di Mosciano, 18 - Firenze - Tel. 055/740604.

● Vendo riviste di elettronica, informatica e alta fedeltà ancora nuove o addirittura confezionate nel cellophane originale a prezzi scontatissimi.
FB '69 Soft (Francesco Bellini) - Via Mosciano, 18 - Firenze - Tel. 740604.

● Vendo × C64 giochi su cassetta e disco; a 2.000/3.000 l'uno tipo: Zorro; R.D.S.; Raidover, Mosckow; Raid Bungeling Bay; Summer Games II; Bruce Lee; Exploding Fish; Rambo II; Commodor; Commodor II.
Fabio Buschemi - Via Viaberti, 8 - Torino - Tel. 011/384253.

● Vendo-Scambio per commodore 64 più di 1000 programmi su nastro e disco con continui arrivi, aggiornamenti e prezzi stracciati: es: Zorro, Kung Fu, Master, Commando Bar, Dragonskulle, Back To Future, Catch, ecc.
Preatoni Angelo - Via Marco Polo, 7 - Milano (20124) - Tel. 02/6555950.

● Vendo giochi per CBM 64 a L. 500 cadauno posseggo oltre 100 giochi tra cui: Calciomond - One On One - Forbiden Forest - Dig - Dug - Baseball - Pooyan - Scramble - Falcon Patrol - Conan - Moon Shuittle - Radar Ratrace - Moon Buggy - Hunch Back - Pole Posthion - e altri. Telefonare ore pasti a:
Lacalamita Stefano - Via Magenta, N. 13 - Garbagnate Milanese (MI) - Tel. 02/ 9957043.

● Vendo fantastici giochi e programmi per C64 su nastro e disco a partire da L. 500 possiedo circa 1000 programmi. Tra i quali (su nastro): Karateka, Summer Games II, Beach Head II, La Cripta, Wally Family.
Pistoia Marco - Via Chiaviche 234 A - Cesena (FO) - Tel 0547-380376.

● Vendo per CBM64 Duplic Atore, Boxe, Raid Over Mosc Ow, Snoopy, Donald Durk, Bruce Lee, Winter Game, Summer Game II, World Cup, Soccer III i Shadow Fire.
Angelo Perniola - Viale Virgilio, 20 - Taranto - Tel. 099/29019.

● Giochi per CBM 64 a L. 500 cadauno. Posseggo oltre 100 giochi tra cui: Pole Position - Tubature - Slalom - Formula 1 - La Torre - Le Pazzie di Archimede - Gang - Race - Lady Tut - Grand Master - Bc - Spy Hunter - Pegasis - Popeye - Bumping Rubber e altri. Telefonare a:
Lacalamita Stefano - Via Magenta n° 13 - Garbagnate Milanese (MI) - Tel. 02/ 9957043.

● Vendo a partire da L. 1.000 bellissimi giochi per CBM 64, come Pole Position, Basket, Decathlon, Ghostbusters, Calcio, Pitfall 1/2. Cerco giochi come Karate, Bruce Lee.
Lorenzo Maurizio - Via Wolkenstein, 43 - Merano BZ - Tel. 0473/49863.

● Vendo lezioni basic per C64. Ho numerosi video games. Li vendo sia in blocco che, sfusi. Il blocco di una cassetta costa L. 50.000 escluse cassetta e spese spedizione. Inviatemi le vostre liste per un eventuale scambio. Io vi invio la mia.
Fioriello Antonio - Via Aleredo Lutri, 183 - Trebisacce (CS)

● Vendo incredibile per commodore 64: direttamente dagli U.S.A. Dragon's Lair, Rambo, Commando, Frankie Koes To Hollywood, Frank Bruno's Bosing, 007 ed altri centinaia di giochi.
Alberto Paolucci - Via Cristoforo Colombo, 435 - Citanove Marche (MC) - Tel. 0733/70707.

● Vendo spectrum 48K anno '85 completo di alimentatore cavetti ecc. + interfaccia per Joistik della protek + cen-

E SOFTWARE IL MERCATO DI

tinaia di giochi + il volume "alla scoperta dello Zxspectrum a L. 220.000 (possibilmente zona VR).
Zambaldo Alessandro - Via Serena, 37 - Verona - 994023.
● Vendo offertissima!!! Vendiamo giochi (su cassetta) a prezzi stracciati: The Way of Exploding Fist, Goonies, Commando, Winter Games ed altre novità da 1000 a 3.000 trattabili scrivere o telefonare a:
Nazzaro Decio - Corso Cavour, 93 - Fermo (A.P.) - tel. 23130.
● Vendo o scambio giochi per il CBM 64. Fra questi giochi ci sono: Wintergame, Comando, Rambo 11, Wizardi e molti altri. Solo su disco.
Marco Menozzi - Via Alpini, 15 - Merano (BZ) - Tel. 0473/43363.
● Scambio Biliardo; Henry's House; Suicide Strike; Annihlator: BC; calcio Washington DC e tanti altri con Mario Brog; Burger time; Boxe; Hulk; Gremlins; Spider Man, ecc. mandare una lista.
Mario Baruffi - Via Stoppani, 8 - Trento - Tel. 0461/31381.
● Vendo programmi per CBM-64, tra i quali Ghosbuster, Pole Position, Pitlall II, One on One, Burnin Rugger, Rally Speedway, Trniller, dieta a solo 500 lire l'uno per la lista telefonare o scrivere a:
Marcelli Massimo - via Lucio Sorano, 11 - Sora (FR) - Tel. 830682/80776.
● Basket, Football Manager, Olimpiadi, Bruce Lee, Karate II; compro questi giochi a L. 2.000 cadauno. Telefonare ore 21.00. Chiedere di Matteo.
Matteo Baldi - Viale Pratese, 119 - Sesto F.no (FI) - Tel. 055-446552.
● Vendo e scambio giochi per Commodore 64, come: Tour de France, Beach Head II, Winter Games Summer Games I e II a Lit. 2000 cadauno. Richiedere e inviare lista. Spese a carico del destinatario.
Sassu Mario - Via Roma, 80, 18039 - Ventimiglia (IM) - Tel. 0184/355483.
● Vendo - scmabio programmi di prima visione, di assoluta novità, per CBM 64. Inoltre dispongo di una videoteca ricca di giochi e utility davvero fantastici. Ne sono moltissimi. Assicuro massima serietà ed invio lista a chi mi invia la sua. Rispondo a tutti.
Francesco Palmieri - 81011 Alife (Caserta) - Tel. 0823/918954.
● Vendo 400 giochi per CBM 64 (Winter Games Summer Games I e II Streep Poker, Beach Head, Kung Fu e il favoloso "Frank Bruno's Boxing" + cassetta Turbo Tape (circa 70 giochi) 2 corso di Basic (8 cass/ e molti altri a prezzi trattabili.
Tonissi Alessandro - Via San Bartolomeo Fossato - Genova - Tel. 010/450428.
● Vendo per CBM 64 giochi su disco o cassetta, dispongo delle ultime novità come Hot Wheels, Bruce Lee, Karaté, TRocky, Roller Ball, Pit stop II, Gi Joe, Summer Games ecc. Simulatori di volo, Roid Over Moscow ecc.
Simone Cislaghi - Via Lomeni 3/A - Magenta (MI) - Tel. (02/9791661.
● Vendo per CBM 64 . Vendo interfaccia per registrare. Qualsiasi programma protetto su cassetta. Massima fedeltà nelle riproduzioni. Vendo anche giochi e utility × cassetta e disco a prezzi favolosi!
Giovanni Glorioso - Via F.sco P. Perez 212 - Palermo - Tel. 091/284597-6284692.
● Vendo scambio eccezionale vendo/scambio i migliori giochi per il CBM 64. Es. Summer games I e 2, Beach head 2, Mario Bros Exploding fist, Impossible mission, Raid over moscow Shadowfire, Spy vs spy I e 2 e tanti altri.
Tutti su cassetta al prezzo ridicolo di L. 2500 cad. (spese di spedizione e cassetta a mio carico). Richiedere catalo-

Tagliando da compilare e spedire in busta
alla redazione di I MAGNIFICI SETTE
presso SIPE s.r.l., via Ausonio 26, 20123 Milano

I MAGNIFICI SETTE 12 (cancellare i settori che non interessano)

VENDO | COMPRO | CERCO | SCAMBIO

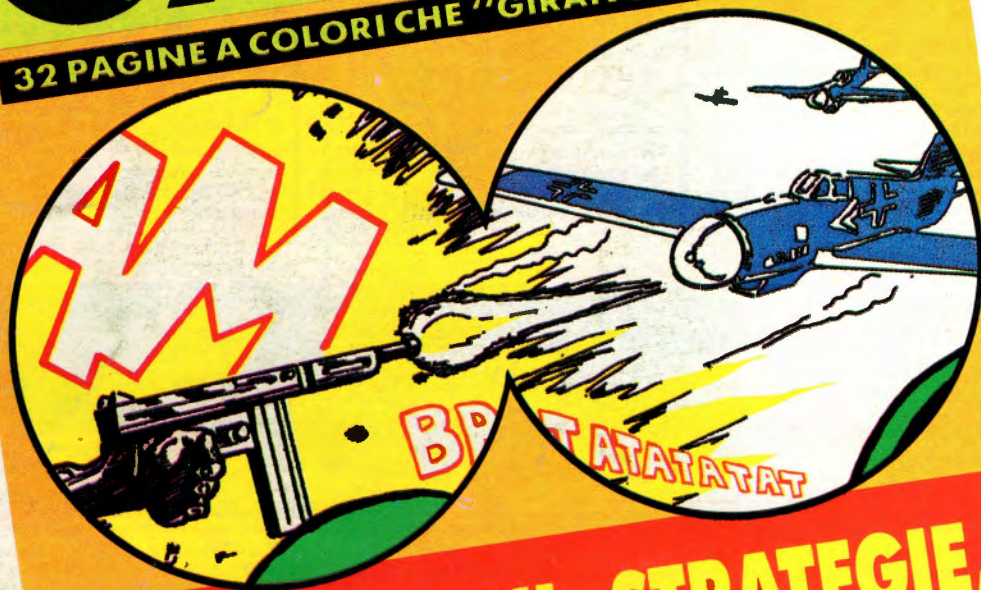
....

....

....

....

Nome.............................. Indirizzo..............................

Città.............................. Telefono.............................. Anni..........

DA QUESTO MESE
IN EDICOLA
PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!

go inviando L. 1000. Offerta sempre valida.
Bambaci Luigi - Via Mandanici, 109 - Barcellona P.G. - Tel. 090/9702412.

● Vendo per CBM 64 e spectrum 4BK i migliori giochi in commercio sia su disco che cassetta; inoltre vendo interfacce copiatrici (copiono tutto il software su nastro con protezione di autorun etc).
Michele Caroti - Via Cognolato, 4 - Monselice (PD) - Tel. 0429-74839.

● Vendo games per CBM 64 sia su disco che cassetta. Ho moltissimi giochi e le ultimissime novità (per es: W.S. Baseball, Cauldron, Boxe, Beach-head I° e II°, Speed King, Kung fu master, Karatè, Raid over Moskow, J. Joe, Staff of Karnath ecc.). Il prezzo di un game varia dalle 1000 alle 3000, naturalmente senza cassetta o disco. Telefonate verso le 8 P.M. allo 045/7550697.
Roberto Gianfilippi - Via Gardesana, 12 - Castelnuovo (VR) - Tel. 75506/045.

● Vendo per CBM 64 e 128 videogiochi su nastro a L. 500 cadauno. Quali: Decathlon, Pitfall, Zaxxon, Karate, Missione Mortale, Super Pipeline, Simulatore di volo 2, inoltre vendo "Compilation" a L. 10.000 compresa cassetta C 20 piena di giochi.
Gianluigi Novelli - Via Baracca 160 - Cesena 47023 (Forlì).

● Vendo magnifici giochi per CBM 64 a L. 3.000 l'uno e a ogni 10, 2 in regalo; fra cui; the day of Catana, Tropic Adventure, Pitfall, e 2 Viaggio senza fine, Mishic Mancion e tanti altri nuovissimi!
Sergio Sperati - Via Monte Pasulia n. 14 - Novi Ligure - Tel. 72363.

● Vendo per CBM 64 e 128 videogiochi su cassetta. Dispongo di 500 titoli a L. 500 cadauno. Chiedere lista inoltre vendo a L. 10.000; programma totocalcio "Tot Professional".
Gianluigi Novelli - Via Baracca 160 - 47023 Cesena (Forlì).

● Vendo prg. per CBM 64 tra cui: Tour de France Tot professional; Cii-Joe; Frankie Goes to Hollywood; The Dallas Quest; Spy VS Spy I-II; Commando; Rambo. Compro; Dragons Lair su disco a prezzo ragionevole.
Valerio Maiano - Pieve Emanuele (MI) - Tel. 90723291.

● Vendo ma soprattutto scambio oltre 500 programmmi per Commodore 64 fra i quali (solo su cassetta a L. 1000 cadauno) F15 Strike EAglie - Exploding Fist - Hyper Olympic - Hyper Sport - Shadowfire - Hulk - Arabian Nichts - Laid Over Moscow - Havor - Sam - Summer Games - Strip Poker ò Boulder Dash I e II. Spi Vs Spx I e II. Solo Flight. Tot Professional - Koalapainter - Forth - G - Pascal - Simons Compiler - Simons Basic - Simons Extended - Spectrum Simulator - Superturbo - Inviatemi le vostre liste vi invierò la mia.
Oreste Sorage - Via Pizzicari (C.A.P. 98050 - Terme Vigilatore (ME) - Tel. 090/9781661 - Anni 17.

RITAGLIA LUNGO
IL BORDO SEGNATO
IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL
TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME